

ANALISIS MEDIA VIDEO PEMBELAJARAN MENGGUNAKAN APLIKASI CANVA DALAM PEMBELAJARAN BANGUN DATAR DI SEKOLAH DASAR

Tri Umi Faridah Hayati
Universitas Sarjanawiyata Tamansiswa Yogyakarta

Prodi Manajemen Pendidikan, Fakultas Pascasarjana, Universitas Sarjanawiyata Tamansiswa
Jl. Kusumanegara 157 Yogyakarta 55165
umifarah606@gmail.com

ABSTRAK

Pendidikan di zaman sekarang merupakan pendidikan di era abad 21. Pembelajaran harus dapat mengembangkan keterampilan critical thinking and problem solving, creativity and innovation, communication, collaboration. Oleh sebab itu, guru harus kreatif dan inovatif dalam menciptakan pembelajaran yang menumbuhkan berpikir tingkat tinggi pada peserta didik. Salah satunya dalam pemilihan media pembelajaran yang variatif dan berbasis digital sesuai dengan perkembangan pendidikan. Tujuan dari kajian ini adalah untuk mendeskripsikan media pembelajaran yang inovatif dan kreatif berbasis digital yaitu berupa video pembelajaran dengan menggunakan aplikasi canva pada pembelajaran matematika materi bangun datar. Video pembelajaran menggunakan aplikasi canva pada pembelajaran matematika materi bangun datar merupakan salah satu solusi tepat sebagai penunjang guru dalam pengembangan media pembelajaran berbasis digital. Jenis penelitian yang dilakukan adalah penelitian deskriptif dengan studi literatur. Subjek penelitian adalah penulis sebagai *key informan* dan obyek penelitian atau sasaran penelitian adalah artikel yang terkait dengan pemanfaatan aplikasi canva dalam kegiatan pembelajaran. Metode pengumpulan data yang digunakan dalam penelitian ini yaitu metode dokumentasi dengan instrumennya berupa naskah cetak ataupun *soft file* artikel. Hasil dari kajian ini yaitu video pembelajaran menggunakan aplikasi canva pada pembelajaran matematika merupakan salah satu media pembelajaran yang menarik dan inovatif sesuai dengan perkembangan pendidikan di abad sekarang ini. Pengembangan media pembelajaran berupa video melalui aplikasi canva merupakan salah satu referensi media pembelajaran yang inovatif dengan memanfaatkan aplikasi yang efektif dan efisien berbasis digital sesuai dengan perkembangan di abad 21. Video pembelajaran menggunakan aplikasi canva cocok pada pembelajaran matematika yaitu pada materi bangun datar.

Kata Kunci: Video Pembelajaran, Canva, Bangun datar

ABSTRACT

Education today is education in the 21st century era. Learning must be able to develop critical thinking and problem solving skills, creativity and innovation, communication, collaboration. Therefore, teachers must be creative and innovative in creating learning that fosters higher-order thinking in students. One of them is in the selection of varied and digital-based learning media in accordance with educational developments. The purpose of this study was describe innovative and creative digital-based learning media, namely in the form of learning videos using the canva application in learning mathematics with flat shapes. Learning videos using the canva application in learning mathematics with flat shapes are one of the right solutions to support teachers in developing digital-based learning media. The type of research conducted is descriptive research with literature study. The research subject was the writer as the key informant and the research object or research target is an article related to the use of Canva applications in learning activities. The data collection method used in this research is the documentation method with the instrument in the form of a printed text or an article soft file. The results of this study are learning videos using the canva application in mathematics learning are one of the interesting and innovative learning media in accordance with the development of education in this century. The development of learning media in the form of videos through the Canva application is one of the references for innovative learning media by utilizing effective and efficient digital-based applications in accordance with developments in the 21st century. Learning videos using the Canva application are suitable for learning mathematics, namely on flat shapes.

Keywords: Learning Videos, Canva, Shape

PENDAHULUAN

Abad 21 ditandai sebagai abad keterbukaan atau abad globalisasi, yang artinya kehidupan manusia pada abad ke-21 mengalami perubahan-perubahan yang fundamental yang berbeda dengan tata kehidupan dalam abad sebelumnya. Abad 21 ditandai dengan berkembangnya teknologi informasi yang sangat pesat serta perkembangan otomasi dimana banyak pekerjaan yang sifatnya pekerjaan rutin dan berulang-ulang mulai digantikan dengan mesin, baik mesin produksi maupun mesin komputer. Memasuki abad 21 kemajuan teknologi tersebut telah memasuki berbagai sendi kehidupan, tidak terkecuali dibidang pendidikan. Pendidik dan peserta didik dituntut memiliki kemampuan belajar mengajar di abad 21 ini. Sejumlah tantangan dan peluang harus dihadapi oleh pendidik dan peserta didik agar dapat bertahan dalam abad pengetahuan di era informasi ini.

Perkembangan teknologi informasi semakin maju dan mendorong pembaharuan dalam proses belajar mengajar. Hal ini ditandai semakin berkembangnya teknologi baru data sains, kecerdasan buatan hingga semakin bertambahnya penggunaan internet disegala lini kehidupan (Ghufron, 2018).

Perkembangan kehidupan yang serba teknologi saat ini merupakan bukti bahwa kehidupan selalu berkembang dan terus berinovasi dalam berbagai aspek. Pendidikan berperan menjadi upaya dalam mewujudkan generasi penerus bangsa yang siap dalam menghadapi perubahan zaman. Pendidikan di abad 21 merupakan pembelajaran yang berbasis student centered, peserta didik diberi kebebasan dalam mencari sumber belajar (Afni et al., 2021).

Pemerintah Indonesia mendukung pembelajaran abad 21 yang diterapkan dalam Kurikulum 2013 yang yaitu 1) berpikir kritis dan pemecahan masalah, 2)

keaktivitas dan inovasi, 3) komunikasi, dan 4) kolaborasi, atau dikenal dengan keterampilan 4C (critical thinking and problem solving, creativity and innovation, communication, colaboration) (Abbas, 2021)

Pelajaran matematika di Sekolah Dasar adalah salah satu pelajaran yang dianggap sulit oleh peserta didik. Hal ini sudah menjadi anggapan di kalangan anak-anak. Guru sebagai pendidik harus mampu menyampaikan pembelajaran matematika dengan cara yang menarik dan menyenangkan bagi siswa. Salah satunya dengan menggunakan media yang menarik bagi siswa. Penggunaan media yang menarik bagi siswa mampu meningkatkan motivasi bagi siswa.

Teknologi Informasi dan Komunikasi dapat dimanfaatkan untuk membuat suatu media pembelajaran yang menarik dan menyenangkan. Guru harus mampu mengembangkan media pembelajaran dengan memanfaatkan TIK. Selain mampu menggunakan TIK sebagai sumber belajar guru juga dituntut untuk mampu menciptakan pembelajaran yang kreatif dan inovatif yang terintegrasi dengan TIK (Maryanti & Kurniawan, 2017). Video animasi merupakan salah satu media pembelajaran yang cocok untuk menciptakan media pembelajaran yang menarik.

Video animasi merupakan gabungan dari media audio visual yang bergerak. Media audio visual mengandalkan indera pendengaran dan penglihatan. Anak sekolah dasar (SD) pada umumnya belajar 50% dari apa yang didengar dan dilihat (Hikmah & Purnamasari, 2017). Sehingga siswa lebih memahami suatu pembelajaran dari apa yang dilihat dan didengar.

Aplikasi canva merupakan aplikasi desain grafis secara online. Canva juga memiliki berbagai macam template atau opsi desain yang ingin dibuat. Salah satu aplikasi yang dapat digunakan secara mudah dan banyak

template adalah Canva. Canva merupakan aplikasi yang bersifat online dengan laman www.canva.com. (Sholeh et al., 2020). Penggunaan media pembelajaran canva dapat mempermudah dan menghemat waktu guru dalam mendesain media pembelajaran serta mempermudah guru dalam menjelaskan materi pembelajaran. Media canva juga dapat memudahkan peserta didik dalam memahami pelajaran dikarenakan media ini dapat menampilkan teks, video, animasi, audio, gambar, grafik dan lain-lain sesuai dengan tampilan yang diinginkan dan dapat membuat peserta didik untuk fokus memperhatikan pelajaran karena tampilannya yang menarik (Tanjung & Faiza, 2019). Aplikasi Canva ini diharapkan menjadi alternatif guru dalam membuat suatu media video animasi yang menarik pada materi "Bangun Datar". Berdasarkan latar belakang masalah yang telah dikemukakan diatas, kami tertarik untuk meneliti permasalahan tersebut dengan judul "Analisis Media Video Pembelajaran Menggunakan Aplikasi Canva dalam Pembelajaran Bangun Datar di Sekolah Dasar" .

METODE

Jenis penelitian yang dilakukan adalah penelitian deskriptif dengan studi literatur. Subjek penelitian adalah penulis sebagai *key informan* dan obyek penelitian atau sasaran penelitian adalah artikel yang terkait dengan pemanfaatan aplikasi canva dalam kegiatan pembelajaran. Obyek penelitian pada dasarnya tidak dibatasi melainkan penulis memberi batasan minimal yaitu paling tidak ada 6 sumber bacaan yang digunakan sebagai dasar literatur, selama tujuan sudah terpenuhi yaitu bisa terjawab dengan jelas pemanfaatan aplikasi canva dalam pembelajaran bangun datar. Metode pengumpulan data yang digunakan dalam penelitian ini yaitu metode dokumentasi dengan instrumennya berupa naskah cetak ataupun *soft file* artikel. Kemudian untuk

teknik analisis data menggunakan teori dari Miles dan Hulberman yang meliputi tahapan reduksi data, penyajian data dan penarikan kesimpulan (Sugiyono, 2018).

HASIL DAN PEMBAHASAN

Aplikasi canva merupakan aplikasi desain grafis online untuk perangkat desktop atau PC dan android yang mudah digunakan. Canva adalah sebuah situs sekaligus aplikasi yang menyediakan *tools* untuk membuat desain grafis dan publikasi *online*. Diluncurkan pada tahun 2013, Canva kini menjadi salah satu aplikasi yang digemari karena terbilang mudah digunakan, bahkan untuk pemula. Canva dapat diakses melalui *website*, aplikasi PC, maupun *handphone*. Hal ini tentu semakin memudahkan kita berkreasi dimanapun dan kapanpun. Dikenal karena kemudahan akses dan penggunaannya, tak heran jika canva menjadi andalan bagi mereka yang ingin menciptakan konten visual tanpa perlu ahli di bidangnya. Tidak hanya mudah digunakan, canva juga menyediakan ribuan *template* yang bisa digunakan oleh pemula dengan sangat mudah. Aplikasi ini bisa digunakan secara gratis, namun ada pula versi berbayar dengan tambahan *tools* dan *template* yang lebih lengkap.

Pendapat (Adiputra & Mujiyati, 2017) mengemukakan bahwa motivasi mendorong siswa untuk dapat melakukan sebuah perilaku, termasuk juga dalam belajar. Siswa bergerak untuk memperoleh hasil belajar yang baik jika memiliki motif yang kuat, sehingga motivasi memiliki peran yang penting untuk membuat siswa memperoleh hasil belajar yang baik. Agar motivasi belajar dapat tumbuh dalam diri siswa, maka diperlukan stimulan salah satunya adalah guru yang kreatif. Kreativitas guru dalam pembelajaran dapat diterapkan dalam dua hal yaitu dalam manajemen pembelajaran di kelas dan

dalam penggunaan media pembelajaran (Oktiani, 2017). Pemilihan media pembelajaran yang tepat dapat meningkatkan motivasi belajar siswa. Hal ini tidak lepas dari kreativitas guru dalam melakukan kegiatan pembelajaran, dengan cara penggunaan media pembelajaran yang mampu meningkatkan motivasi belajar siswa. Media pembelajaran akan mempermudah interaksi antara pengajar dengan peserta didik dan membantu proses belajar lebih optimal. (Rohma & Sholihah, 2021). Penggunaan media pembelajaran canva dapat mempermudah dan menghemat waktu guru dalam mendesain media pembelajaran serta mempermudah guru dalam menjelaskan materi pembelajaran. (Hapsari & Zulherman, 2021)

Video pembelajaran menggunakan aplikasi canva ini dapat dijadikan referensi oleh para guru untuk pembuatan video pembelajaran sesuai dengan keinginan dan kebutuhan. Guru juga dapat memilih pemakaian secara gratis atau membayar. Desain yang tersedia bervariasi dari segala bidang. Baik kebutuhan di bidang Pendidikan, maupun non Pendidikan bahkan untuk keperluan iklan dan bisnis juga tersedia (Triningsih et al., 2021).

Dari penelitian sebelumnya yang relevan dapat dikatakan bahwa pada video pembelajaran canva dapat menjadi salah satu solusi karena video pembelajaran yang menggunakan aplikasi canva ini terdapat pilihan ukuran dan jenis file ketika akan mendownload hasil video sehingga kita dapat memilih sesuai dengan kebutuhan.

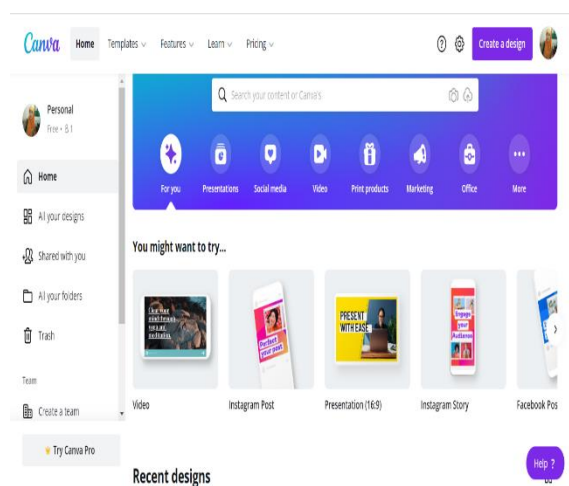
Video pembelajaran menggunakan aplikasi canva ini dapat diaplikasikan pada semua jenjang pendidikan dan semua mata pelajaran. Pada kajian ini contoh pengaplikasiannya pada pembelajaran matematika. Pelajaran matematika pada materi bangun datar apabila disampaikan dengan menarik, maka dapat bermakna bagi siswa. guru dapat menjelaskan bermacam-macam bangun datar

menggunakan aplikasi canva. Bangun datar akan kelihatan menarik karena bisa dibuat dengan berbagai warna dan dapat dibuat dalam versi animasi. Media pembelajaran dapat berbentuk audio, visual atau audio visual. Media pembelajaran berupa video merupakan salah satu media inovatif audio visual yang dapat menunjang pembelajaran yang lebih menarik. (Rahmawati, 2021)

Pembuatan video tergantung pada kreatifitas guru dalam memilih fitur dan desain yang sesuai dengan kebutuhan materi.

Video pembelajaran ini dapat digunakan pada saat pembelajaran daring (Salam & Mudinillah, 2021) atau pembelajaran langsung atau luar jaringan. Hasil video pembelajaran melalui canva ini dapat diakses di galeri tanpa menggunakan jaringan internet, jadi siswa dapat memutar ulang video ketika ada hal yang belum difahami. Langkah-langkah dalam pembuatan video melalui aplikasi canva ini yaitu sebagai berikut:

- (1) Membuka laman canva https://www.canva.com/id_id/ daftar menggunakan akun google atau bisa dengan menggunakan akun belajar.

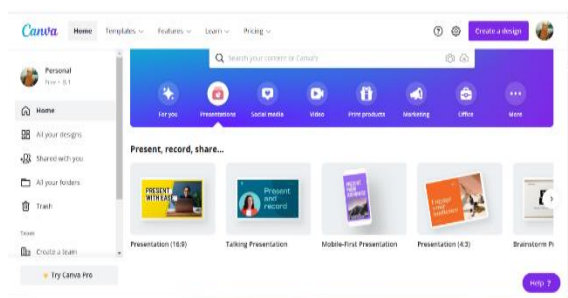


Gambar 1 : Halaman depan aplikasi canva

Membuka laman canva tidak hanya dapat dibuka melalui kompiuter tetapi juga dapat

diakses melalui handphone. Jadi, dapat diakses dimana dan kapan aja tanpa harus membawa laptop atau komputer selama dalam jaringan. Karena saat ini teknologi informasi dan komunikasi adalah bagian dari kehidupan manusia era society 5.0 maka jaringan atau internet merupakan kebutuhan bagi manusia saat ini. Guru juga harus menyesuaikan diri dengan kemajuan teknologi saat ini. Guru harus terbuka dan istilahnya adalah melek teknologi. Guru tidak boleh apatis dan pasrah dalam menerima perubahan serta kemajuan teknologi.

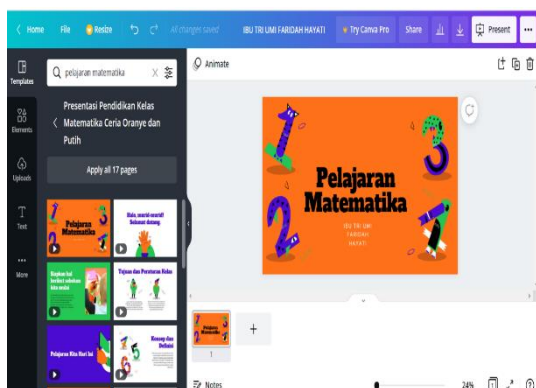
2. Memilih Desain Presentasi



Gambar 2. Pilihan Desain

Ketika memilih desain presentasi, maka akan muncul banyak pilihan. Pilih jenis presentasi yang sesuai dengan kebutuhan. Tidak hanya desain jenis presentasi tetapi juga tampilan layar dapat disesuaikan dengan kebutuhan.

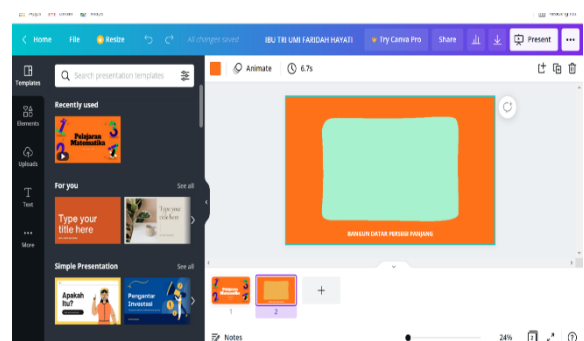
3. Memilih template tema Pendidikan (matematika)



Gambar 3 : Contoh Template Tema Pendidikan

Pada gambar di atas merupakan contoh template tema Pendidikan. Pada template yang sudah dipilih tersebut dapat diubah Kembali dengan menambahkan atau menghilangkan hal yang tidak sesuai atau tidak diperlukan. Warna juga dapat diubah sesuai dengan keinginan kita. Pada dasarnya, kita bisa ber kreasi sesuai dengan keinginan kita. Objek atau gambar yang dimasukkan ke dalam template dapat di ubah ketebalan keberadaan benda tersebut atau tranparasi.

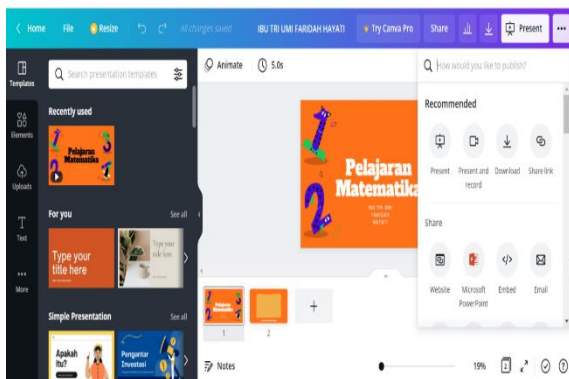
4. Mulai mendesain sesuai dengan kebutuhan.



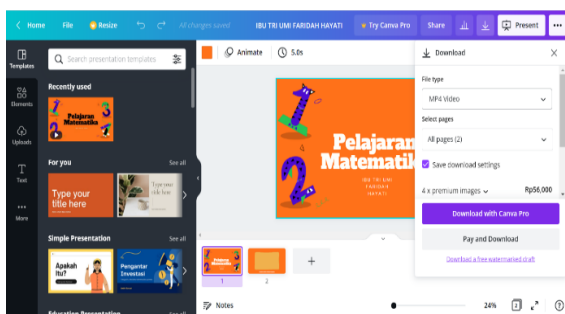
Gambar 4 : Contoh Pilihan Gambar atau Animasi Bergerak

Pada gambar diatas dapat dilihat ada berbagai pilihan. Pengguna dapat memilih gambar sesuai yang sesuai dengan kebutuhan. Contoh pada gambar di atas adalah video animasi bergerak pada bangun datar. selain pilihan dari gambar yang sudah tersedia di canva, juga dapat menggunakan gambar koleksi pribadi yang tersimpan di folder komputer atau handphone jika mengakses melalui handphone. Jika menginginkan Gambar atau obyek yang lain maka ketik saja sesuai keinginan dengan cara klik elements kemudian ketik pencarian, misalnya ketik "bangun dat5ar peregi panjang" maka akan muncul pilihan gambar seperti di atas, pilih gambar yang bertanda free jika ingin gratis, selain bertanda free makan gambar tersebut

berbayar. Jika mau menambahkan tulisan, dapat klik bagian kiri pada tanda “T” yang berarti text. Teks dapat didesain berdasarkan font, size, effects and colours. Jika ingin menambahkan suara guru atau musik, maka dapat memilih icon audio pada sisi kiri dibawah icon text. Untuk lama nya tampilan perhalaman dapat disesuaikan pada icon jam (edit timing) bagian atas. Kemudian jika ingin berpindah pada halaman berikutnya maka klik tanda plus pada bagian bawah desain yang telah dibuat. Halaman berikutnya dapat memilih lagi template yang sesuai keinginan. Setelah semua desain jadi maka dapat di download sesuai kebutuhan, dapat berupa file PNG, JPG, PDF standard, PDF Print, MP4 Video, atau GIF. Berikut tampilan pilihan tipe file untuk di download.



Gambar 5: Download File



Gambar 6 : Pilih MP4 Video.

Aplikasi canva itu bisa digunakan dengan fleksibel. Dalam jangka panjang bisa mengikuti perkembangan kurikulum, khususnya di Sekolah Dasar.

KESIMPULAN

Berdasarkan hasil analisis dan pembahasan yang telah dijelaskan maka dapat disimpulkan bahwa pengembangan media pembelajaran berupa video melalui aplikasi canva merupakan salah satu referensi media pembelajaran yang inovatif dengan memanfaatkan aplikasi yang efektif dan efisien berbasis digital sesuai dengan perkembangan di abad 21. Video pembelajaran menggunakan aplikasi canva cocok pada pembelajaran matematika yaitu pada materi bangun datar.

DAFTAR PUSTAKA

- Adiputra, S., & Mujiyati, M. (2017). Motivasi dan Prestasi Belajar Siswa di Indonesia: Kajian Meta-Analisis. *Konselor*, 6(4), 150–157. *Jurnal Konselor*.ISSN: 1412-9760(Print).2541-5948(Electronic) <https://doi.org/10.24036/02017648171-0-00>
- Abbas, E. W. (2021). 21st-Century Skills And Social Studies Education. 2(March), 82–92. *The Innovation Of Social Studies Journal*.E-ISSN:2716-2354;p-ISSN:2723-1119 <https://doi.org/10.53696/27214834.66>
- Afni, N., Wahid, A., Hastati, S., Jumrah, A. M., & Mursidin, M. (2021). Pengembangan Model Pembelajaran Abad 21 Di SD Negeri 126 Borong Kecamatan Herlang Kabupaten Bulukumba. *Madaniya*, 2(2), 137-142. *Jurnal Madaniya* (ISSN 2721-4834) <https://doi.org/10.53696/27214834.66>

- Ghufron, G. (2018). Revolusi Industri 4.0 : Tantangan, Peluang, dan Solusi bagi Dunia Pendidikan. *Seminar Nasional dan Diskusi Panel Multidisiplin Hasil Penelitian dan Pengabdian Kepada Masyarakat 2018*, 1(1): 332–337.
<http://proceeding.unindra.ac.id/index.php/dispanas2018/article/view/73/45>
- Hapsari, G. P. P., & Zulherman, Z. (2021). Pengembangan Media Video Animasi Berbasis Aplikasi Canva untuk Meningkatkan Motivasi dan Prestasi Belajar Siswa. *Jurnal Basicedu*, 5(4), 2384–2394.
<https://doi.org/10.31004/basicedu.v5i4.1237>
- Hikmah, V. N., & Purnamasari, I. (2017). Pengembangan Video Animasi “Bang Dasi” Berbasis Aplikasi Camtasia Pada Materi Bangun Datar Kelas V Sekolah Dasar. *Mimbar Sekolah Dasar*, 4(2), 182–191. *Relawan Jurnal Indonesia*.
<https://doi.org/10.23819/mimbar-sd.v4i2.6352>
- Maryanti, S., & Kurniawan, D. T. (2017). Pengembangan Media Pembelajaran Video Animasi Stop Motion Untuk Pembelajaran Biologi Dengan Aplikasi PICPAC. *Jurnal Bioeduin Program Studi Pendidikan Biologi*, 8(1), 26–33.
<https://journal.uinsgd.ac.id/index.php/bioeduin/article/view/2922/1869>
- Oktiani, I. (2017). Kreativitas Guru dalam Meningkatkan Motivasi Belajar Peserta Didik. *Jurnal Kependidikan*, 5(2), 216–232.
https://www.researchgate.net/publication/336127539_Kreativitas_Guru_dalam_Meningkatkan_Motivasi_Belajar_Peserta_Didik
- Rahmawati, F; & Atmojo, R.I.W. (2021). Analisis Media Digital Video Pembelajaran Abad 21 Menggunakan Aplikasi Canva pada Pembelajaran IPA. *Jurnal Basicedu* 5 (3): 6271-6279
<https://doi.org/10.31004/basicedu.v5i6.1717>
- Rohma, A., & Sholihah, U. (2021). Pengembangan Media Audio Visual Berbasis Aplikasi Canva Materi Bangun Ruang Limas. *Jurnal Pendidikan Matematika Universitas Lampung*, 9(3), 292–306.
<https://doi.org/10.23960/mtk/v9i3.pp292-306>
- Salam, M. Y., & Mudinillah, A. (2021). Canva Application Development For Distance Learning On Arabic Language Learning In Mts Thawalib Tanjung Limau Tanah Datar. 23(2), 101–111. *Jurnal Teknologi Pendidikan*.
<http://journal.unj.ac.id/unj/index.php/itp/article/view/20650>
- Sholeh, M., Rachmawati, R. Y., & Susanti, E. (2020). Penggunaan Aplikasi Canva Untuk Membuat Konten Gambar Pada Media Sosial Sebagai Upaya Mempromosikan Hasil Produk Ukm. *SELAPARANG Jurnal Pengabdian Masyarakat Berkemajuan*, 4(1), 430.
<https://doi.org/10.31764/jpmb.v4i1.2983>
- Sugiyono, Prof. DR. (2018). *Metode Penelitian Pendidikan: Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. Bandung: Alfabeta.

Tanjung, R. E., & Faiza, D. (2019). Canva Sebagai Media Pembelajaran Pada Mata Pelajaran Dasar Listrik Dan Elektronika. *Jurnal Vote Teknik. Vokasional Teknik Elektronika dan Informatika*, 7(2), 79–85.
<https://doi.org/10.24036/voteteknika.v7i2.104261>

Triningsih, D. E., Karangploso, S. M. P. N., & Malang, K. (2021). Penerapan Aplikasi Canva Untuk Meningkatkan Kemampuan Menyajikan Teks Tanggapan Kritis Melalui Pembelajaran Berbasis Proyek. 15(1), 128–144. *Cendekia : Jurnal Pendidikan dan Pembelajaran*, 15(1), 128-144
<https://cendekia.soloclcs.org/index.php/cendekia/citationstylelanguage/get/apa?submissionId=667>